

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Тенденции развития Hearthstone в новом дополнении Рыцари Ледяного трона

10.08.2017

Гайды

Гайды Рыцарей Ледяного трона

Вам предлагается обсудить другую тему – развитие выпускаемых карт, старые и новые концепции, которые можно проследить в дополнении Рыцари Ледяного трона.

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Здравствуйте, дорогие подписчики и посетители сайта kolodahearthstone.ru!

До нового дополнения Рыцари Ледяного трона осталось уже совсем немного времени, а значит, привычные вам гайды на распространенные и не очень архетипы теряют свою актуальность. Вскоре все изменится: 135 карт вдохнут в мету новую жизнь, Рыцари Смерти начнут свое шествие по ладдеру, старые архетипы изменятся до неузнаваемости (или не изменятся, но об этом чуть позже), появятся и новые.

Заниматься предсказаниями будущей меты – неблагоприятное дело, схожее с гаданием на кофейной гуще. Сами разработчики не знают, какой станет мета с 10-11 августа и

далее, несмотря на то, что они проводили многочисленные тесты. Что уж говорить об обычных игроках – да, все 135 карт теперь известны, но вот контекст, в которых они будут использоваться – неизвестен никому.

Вместо того, чтобы рассуждать о силе карт и будущих архетипов (такие рассуждения вы найдете практически у любого популярного стримера), вам предлагается обсудить другую тему – развитие выпускаемых карт, старые и новые концепции, которые можно проследить в дополнении Рыцари Ледяного трона. Действительно, много интересных мыслей разработчиков, их желаний и опасений можно найти, если внимательно присмотреться к выпущенным картам. Так чего же хотят Бен Броуд и его команда? Какие цели они преследуют с новым дополнением? Как относятся к каждому из девяти классов? Как относятся к проблемным картам и механикам? Обо всем этом вы узнаете в этой статье. Источником информации для данной статьи послужили не только новые карты Рыцарей Ледяного трона, но и многочисленные блюпосты с разработчиками, их выступления на стримах, их общение в социальных сетях (Twitter и Reddit преимущественно).

Рыцари смерти – почему они именно такие?



Уже очень давно фанаты просили разработчиков сделать дополнение с Королем-личом, Цитаделью Ледяной Короны и Нордсколом. Там же, конечно же, должны были быть и Рыцари смерти – новый класс. Введение нового класса – трудная задача, как несколько раз признавались разработчики. Бен Броуд говорил, что помимо очевидных проблем (как дать нужное количество карт, как сбалансировать класс), перед разработчиками встала бы непростая задача – какие классовые особенности дать Рыцарям смерти? Несмотря на то, что в Hearthstone можно придумать очень много интересных механик, все-таки даже на девять классов их порой не хватает, как откровенно признаются члены команды. Не хватает новых элементов классовой уникальности, например, Чернокнижнику или Охотнику, да и другим классам достаточно трудно открывать все новые и новые идеи.

Разработчики, впрочем, достаточно ловко выходят из проблемной ситуации с Рыцарями смерти. Результат вам, очевидно, известен: новый тип карт-героев для каждого класса. Идея в какой-то степени не новая (уже существуют [Лорд Джараксус](#) и [Мажордом Экзекутус](#)), но усовершенствованная. Уже существовавшие ранее аналоги карт-героев

существенно уменьшали максимальное количество здоровья героя, что в Hearthstone часто большая проблема (особенно с нынешними невероятно распространенными и ориентированными на прямой урон из руки Магами). Все Рыцари смерти абсолютно лишены данной проблемы, более того, они даже помогают броней – очень ценным ресурсом против, например, Алекстразы, да и в целом агрессивных стратегий. Получение пяти единиц брони, впрочем, очень отличается по стоимости, например, у Рыцаря смерти Чернокнижника это 10 кристаллов маны, у Охотника – шесть кристаллов маны, да и в целом все новые карты-герои получились разными.

С такими дорогими картами ключевым параметром является, пожалуй, не эффективность силы героя в долгосрочной перспективе, а моментальное воздействие на стол: если оно достаточно, у Рыцаря смерти больше шансов часто встречаться в ладдере. Плюс ко всему не забывайте о том, что все эти карты, возможно, и не заиграют сразу, однако со временем они могут стать лучше благодаря новинкам из будущих дополнений (яркий пример – Кровопийца Гул’дан, очень зависящий от хороших демонов, например, с провокациями).

В любом случае, вам не рекомендуется пылить легендарные карты Рыцарей смерти (да и других из нового дополнения), так как теперь вам не будут выпадать в комплектах карт их дубликаты. Дайте Рыцарям смерти время, даже если сразу они и не оправдают ваших ожиданий. Кто знает, что ждет Hearthstone дальше.

Король-лич и Псартас



Помимо Рыцарей смерти еще одно примечательное новшество появилось в Hearthstone, и речь не о похищении жизни. **Король-лич** и **Псартас** – уникальные карты, хотя по своей значимости очень разные. **Король-лич** – легендарный персонаж, который у многих игроков в Hearthstone связан с теплыми воспоминаниями молодости: многие еще в Warcraft III начинали путь за Артаса в королевстве Лордерон, наблюдали за его падением и перевоплощением в воина Плети, многие уже в World of Warcraft побеждали Короля-лича на вершине Цитадели Ледяной Короны. Естественно, фанаты бы не простили Blizzard, если бы разработчики сделали из Короля-лича что-то вроде Мэра Гогельмогея. **Король-лич** должен быть могущественным, **Король-лич** должен давать Ледяную скорбь (судьба персонажа сплетена с этим клинком).



Итак, перед разработчиками стояла трудная задача, особенно если они создают общую легендарную карту. Некоторые жалуются, что **Король-лич** – новый «доктор восемь», то есть восьмой дроп, который будет использоваться в любой колоде в игре. Пока что трудно сказать, насколько эта легендарная карта хороша, но почти точно можно сказать, что вы будете видеть Короля-лича в ладдере (а вот как часто – большой вопрос). Приятно и то, что карта получила действительно уникальный и неповторимый эффект, да и очень яркую анимацию розыгрыша.

Что до **Псартаса** – этот персонаж не появлялся во вселенной Warcraft ранее, он далеко не так силен, как **Король-лич**, но зато помогает игрокам поближе познакомиться с механикой карт рыцаря смерти. Понятно, что они создавались в первую очередь для Короля-лича, но дополнительная карта с такой же механикой, возможно, тоже является хорошим выбором.

Проблема рывка

Рывок – механика с интереснейшей судьбой. На заре своего существования и в первые дополнения разработчики не стеснялись создавать все новых и новых существ с рывком, что в итоге привело к достаточно трудной ситуации – появилось очень много фейс-колод, а также нечестных комбо-колод (старые **Миракл Разбойник** или **Хендлок с Лироем Дженкинсом**). Все они были проблемными для меты и здоровья игры в целом, да и не нравились многим пользователям. Позже и Бен Броуд, и другие разработчики не говорили, что рывок – плохая механика, в какой-то момент они действительно остановились в создании карт с этим эффектом, но старые никуда не уходили. И несмотря на то, что какие-то карты с рывком понерфили, другие остались, и они до сих пор активно используются в игре.



Примечательно, что разработчики все-таки в последний раз ошиблись с рывком совсем недавно: **Пират Глазастик** уже натворил много дел, да и продолжает терроризировать ладдер по мнению многих. Если не считать этот случай, Blizzard ищет компромиссы с проблемной механикой: карты с ней появляются, но непростые. Яркие примеры – банда «трех поросят» в Златном городе Прибамбасске (**Главарь «Ночных хряков»** и другие) и **Заряженный дьявозавр** в Экспедиции в Ун'Горо.

С Рыцарями Ледяного трона появилось одно существо с рывком, что удивительно, у Паладина, который никогда не отличался классовыми картами с этой механикой). **Рыцарь Ледяного Клинка**, впрочем, очень слаб по своим характеристикам, да и сочетается с достаточно защитным эффектом похищения жизни. С Рыцарем Ледяного Клинка разработчики, возможно, нашли новый путь развития механики рывка (использование его для защиты, а не нападения), если результаты их удовлетворят, есть шансы увидеть больше похожих карт.

Проблема технических карт

Технические карты – очень и очень интересная, а часто и болезненная тема для Hearthstone. Технические карты созданы для того, чтобы значительно улучшить матч-ап с определенными архетипами или целыми стратегиями, если они встречаются в ладдере достаточно часто. Сама концепция таких карт – идея великолепнейшая, но вот реализация, к сожалению, не всегда на высоте.

В Hearthstone часто были «имбы» – или это были отдельные карты, или же целые архетипы. Они появлялись и терроризировали ладдер какое-то время, а вот технических карт в игре еще не было. И этому есть масса примеров.

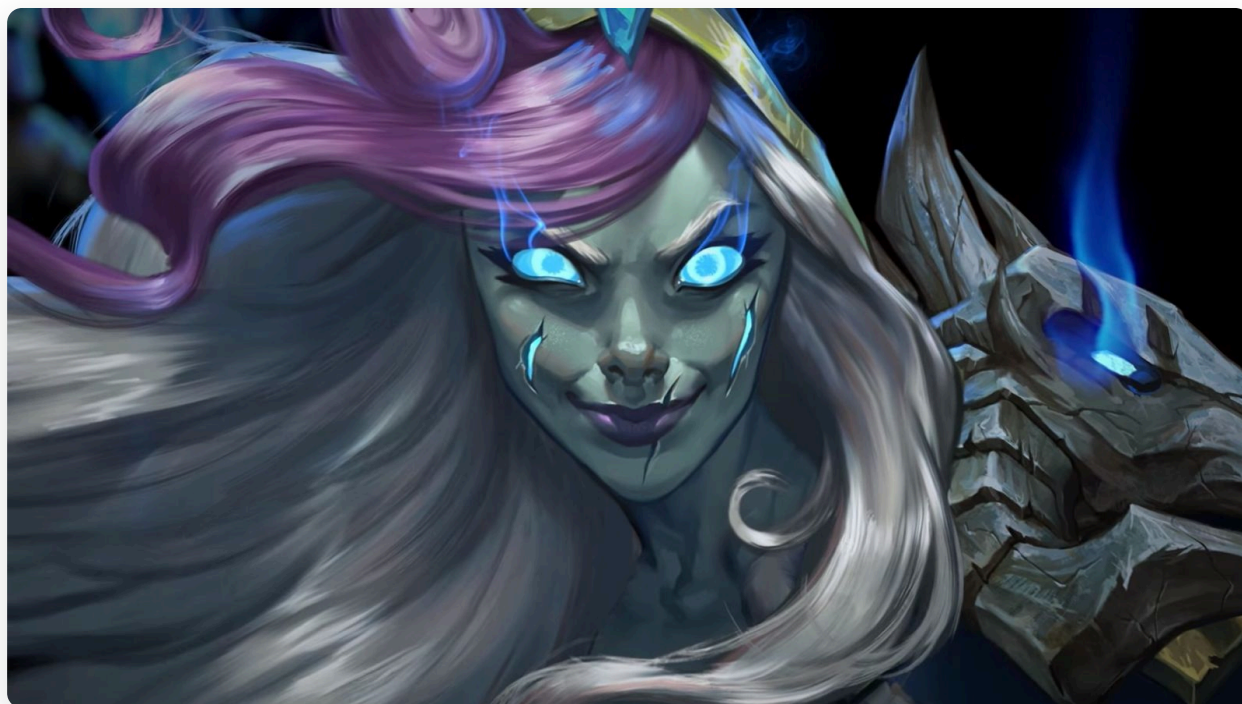
После Проклятия Наксрамаса **Могильщик** и синергии с ним стали невероятно сильными, Охотник на **Могильщике** всё еще считается сильнейшей колодой в истории Hearthstone. Можно ли было как-то противостоять **Могильщику** в Проклятии Наксрамаса? К сожалению, нет, тогдашняя коллекция карт не предлагала ответов на безумную агрессию. Только в Гоблинах и Гномах появилась техническая карта против

предсмертных хрипов (правда, почему-то, только у одного класса) в лице Освятителя Алого ордена, но вот достаточно хорошей она не оказалась. **Могильщика** пришлось понерфить, но это случилось слишком поздно.

В мете Черной горы появился Патрон Воин – еще одна сильнейшая колода в истории Hearthstone. Противостоять ей, опять же, не было возможности у большинства архетипов в те времена. В следующем дополнении появилась Ледяная пасть, но, опять же, карта оказалась недостаточно хороша. Патрон Воина пришлось понерфить, но это вновь случилось слишком поздно (хотя здесь вообще многие скажут, что архетип не стоило нерфить, так как он был эффективен лишь в умелых руках).

В мете Большого турнира появился Секрет Паладин, но самая нужная контр-карта против него (**Пожиратель секретов**) еще не была добавлена в игру, появилась она, к сожалению, слишком поздно (спустя два дополнения вместе с ротацией Стандартного режима), когда Секрет Паладин уже перестал представлять хоть какую-то угрозу для ладдера из-за потери ключевых карт.

В мете Злачного города Прибамбаска появилась масса невероятно сильных пиратов. Но где был **Ползун Голакка**? В следующем дополнении! Пираты терроризировали мету несколько месяцев, даже нерф Мелкого буканьера не сильно спас ситуацию (многие считают, что и **Ползун Голакка** оказался недостаточно эффективным).



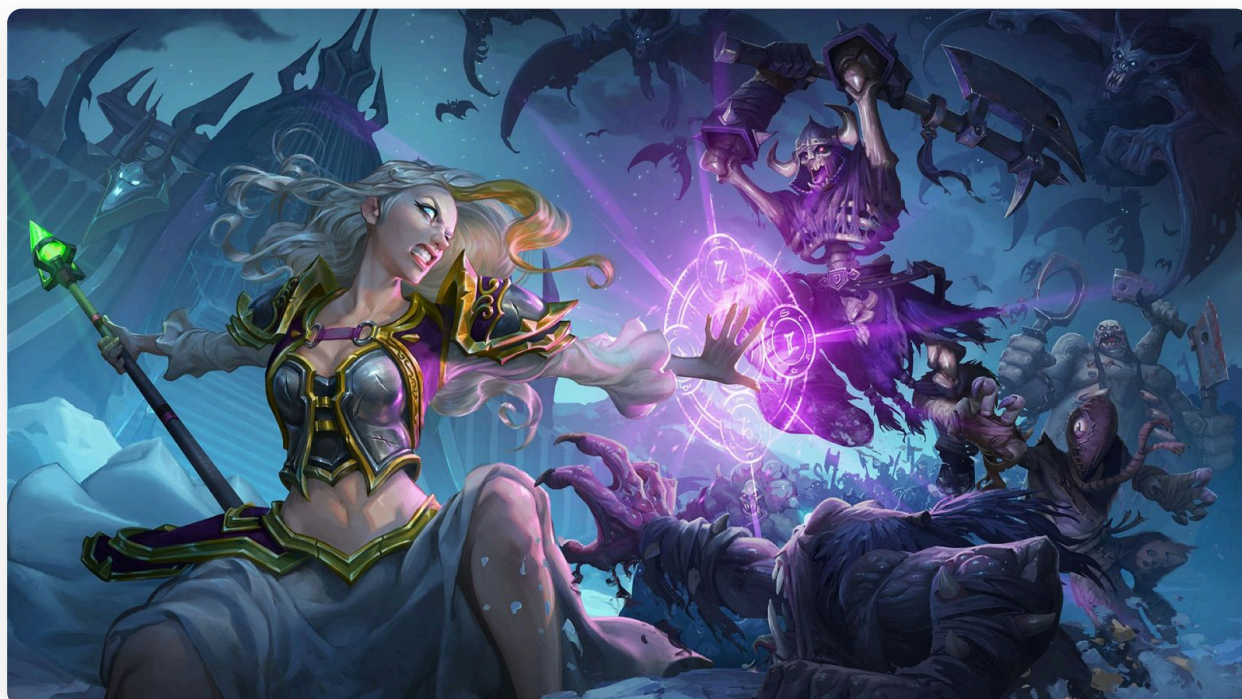
И что происходит сейчас? Очередная техническая карта, на этот раз против Джейд Друида (**Крадущийся упырь**), появляется спустя два дополнения после появления самого Джейд Друида. А как с ним стоило бороться до этого? Ответа, к сожалению, нет.

Разработчики часто выпускают технические карты слишком поздно, когда проблемные архетипы уже успели натворить массу проблем, когда многие игроки уже бросили Hearthstone или как минимум решили сделать перерыв из-за раздражающей их колоды или меты. Возможно, что технические карты должны появляться не постфактум, а одновременно с новыми колодообразующими картами, с новыми архетипами. Почему бы не дать игрокам «контрить» их сразу же?

И ведь порой разработчики делают так, яркий пример – новая карта [Сокрушитель разума](#). Это техническая карта против Рыцарей смерти и других потенциальных колод, ориентированных на силу героя. В мете Экспедиции в Ун’Горо и ранее проблемы слишком мощных сил героя толком не было, однако техническая карта появилась заблаговременно на тот случай, если мета обратится в эту сторону. Почему бы не снабдить игроков полным набором технических карт против всех колод и стратегий, не дожидаясь, когда что-то выйдет из-под контроля?

Все новое – хорошо забытое старое

Разработчики часто обращаются к старым картам, давно ушедшим в Вольный режим. Они их перевыпускают с некоторыми изменениями баланса, механики или стоимости. В целом в этом нет ничего плохого, если раньше была хорошая карта, почему бы не сделать что-то похожее на нее?



Яркий тому пример – [Арканолог](#) в Экспедиции в Ун’Горо, эта карта невероятно похожа на Безумного ученого, пусть она и не так сильна. Только с [Арканологом](#) Маг смог полноценно использовать секреты, как ранее он делал это с Безумным ученым. Так что же в этом плохого?

В Рыцарях Ледяного трона появилось достаточное количество перевыпущенных карт, в основном из дополнения Проклятие Наксрамаса. Связано это во многом со схожей тематикой дополнений, хотя за этим все равно проглядывается желание разработчиков возродить хорошие идеи.

Например, [Лотхиб](#) – отличная по своей механике техническая карта, помогающая «контрить» колоды с массой дешевых заклинаний (Разбойника, например) или обыгрывать AoE ремувалы. Другое дело, что [Лотхиб](#) оказался слишком сильным и несбалансированным, так что использовали его почти все колоды в игре далеко не как техническую карту. Новое лицо [Лотхиба](#) – [Нерубский мастер сетей](#) – уже не так силен, что хорошо. Теперь-то снова можно не дать оппоненту сыграть ключевой AoE эффект по

кривой маны или помешать Разбойнику творить свои комбинации, однако игроку придется много раз подумать, стоит ли оно того?

Другие аналогии новых и старых карт: Ледяные загадки и Загадочный претендент, Кровавый клинок и Укус смерти, Ветеран Акеруса и Бранящийся сержант до нерфа, и так далее. Примечательно, как разработчики выбирают сильнейшие карты в Hearthstone и переделывают их в Рыцарях Ледяного трона, создавая сбалансированные версии.

Старые и новые тенденции развития классов



Каждый класс в Hearthstone обладает своим уникальным путем развития, разработчики создают все новые и новые карты со схожей механикой до тех пор, пока она наконец-то не расцветет и не появится в ладдере. Порой настойчивость Blizzard просто удивляет, например, в случае с Чернокнижником – этому классу ну очень хотят сделать конкурентоспособную механику сброса карт уже несколько дополнений подряд. Оказалось, что это трудная задача, так как сбрасывать карты – не самый хороший план, несмотря на наличие лучшей силы героя в игре и массу синергий.

У Чернокнижника есть и другие специфичные черты: синергия демонов, в целом идея намеренной жертвы (картами в руке, колоде, здоровьем, кристаллами маны или своими существами) ради высокого темпа – все это получил класс с новым дополнением.

Но приятно и то, что классы приобретают все новые и новые «фишки», которые позволяют игрокам чувствовать разницу между девятью персонажами. Так Друид обратился к механике яда, еще разработчики обратили внимание на забытую особенность класса – существ с провокацией (Воин пост сдал, Друид пост принял). Шаман неожиданно заполучил массу синергии замораживающих эффектов, раньше он мог похвастаться лишь Ледяным шоком, а прерогатива замораживания существ полностью принадлежала Магу.

Эволюция архетипов?

Любопытный вопрос – а как изменятся уже существующие архетипы? И изменятся ли они в достаточной степени? История Hearthstone уже показала, что если старые колоды и карты слишком хороши, эволюции и развития не происходит, какие бы интересные карты не появлялись в игре.

Самый яркий и актуальный пример – Пират Воин. Архетип засиял в мете Злачного города Прибамбаска, и с тех пор он почти не изменился, едва ли он изменится с новым дополнением и в будущем вплоть до ротации Стандартного режима 2018 года. Разработчики ставят своей целью эволюцию, постоянные изменения, но разве этот вечный и стабильный Пират Воин не является самым грубым нарушением их заветов? Любопытно и то, что архетип остается невероятно сильным уже два дополнения подряд (большинство мета-отчетов ставят его в тир-1).

Другая потенциально проблемная ситуация связана с Магом, но она моложе. С Экспедицией в Ун'Горо Маг получил великолепную и очень стабильную основу для любой колоды (Маназмей, Арканолог, Петроглиф, Интеллект чародея, Лакей Медива, Ледяная стрела, несколько секретов, Огненный шар, Портал: Огненные Просторы и Алекстразы) – этот набор из приблизительно двадцати карт используется всеми архетипами класса в игре. И едва ли что-то в будущем помешает ему использовать этот набор сильнейших карт.

Косвенное изменение баланса карт

Случай с Магом, однако, хотя бы косвенно решается разработчиками, и это хорошие новости. Одна из сильнейших карт класса – Петроглиф, что связано с тем, что Маг очень и очень часто при раскопке получит что-то невероятно мощное, почти все его заклинания хороши. И что же происходит в Рыцарях Ледяного трона? Маг получает четыре заклинания, и каждое из них достаточно ситуативное: вокруг Ледяных загадок и Симулякра необходимо строить колоду, Ледяные двойники в целом достаточно специфичны, секрет трудно реализовать против многих противников, а Дыхание Синдрагосы, пожалуй, является исключением: полезное заклинание для получения темпа и контроля стола, но дешевое (заклинания за 0-1 кристаллов маны не так хороши с Петроглифом) и не наносит урон по герою (у Мага и так более чем достаточно таких заклинаний). Так Маг с помощью Петроглифа в новом дополнении будет реже раскапывать универсальные заклинания (например, Огненный шар или Ледяную стрелу), чаще ему будут предлагаться уже не такие однозначные опции.



Еще одна слишком сильная карта для некоторых классов – **Защитник холмов**. Особенно хорош он для Паладина, что связано с не прописанной в игре особенностью раскопки (классовые карты раскапываются в четыре раза чаще). Три классовых карты с провокацией Паладина просто безумно сильны, одна – ситуативна, но не так плоха. Что же делают разработчики с Рыцарями Ледяного трона, дабы как-то поумерить пыл Паладина? Добавляют не такого эффективного и выгодного классового провокатора Паладину, дабы **Защитник холмов** раскапывал не только Тириона Фордринга и Хранителя Солнца Тарима. Новая карта – **Праведная защитница**, может быть, и неплоха сама по себе, но ее влияние на **Защитника холмов** для Паладина крайне негативно.

А вот Шаман, например, наоборот сможет реализовывать **Защитника холмов** только лучше, ведь в его распоряжении появится два хороших классовых провокатора (**Проклинательница** и **Защитник драккари**).

Другой хороший пример усиления уже старой карты – **Нечто из янтаря**. Жрец получил одну-единственную классовую карту за 8+ кристаллов маны – **Обсидиановая статуя**, и призвать ее из **Нечто из янтаря** – часто великолепнейшая опция. Так полученное в Экспедиции в Ун’Горо заклинание станет гораздо сильнее с новой опцией раскопки, которая будет попадаться в четыре раза чаще всех остальных.

Все станут одним целым?

Несмотря на то, что появляются новые отличительные особенности классов, можно отметить и другую силу, которая сближает их. Это, конечно же, нейтральные карты. Первый и самый очевидный пример – **Король-лич**, которого наверняка смогут использовать все. Но об этой легендарной карте уже многое было сказано, а есть и другие.

Примечательны карты, которые дублируют эффекты уникальных классовых (или фракционных) эффектов. Ими являются **Костяная кобыла** (аналог – **Печать королей Паладина**), **Воскреситель мертвых** (аналог – **Дух предков Шамана**), **Вестница смерти**

(приблизительный аналог – [Звериный гнев](#) Охотника), [Каратель с топором](#) (аналог – механика баффа существ Ржавых бугаев).

Да, таких карт с прямыми аналогами появилось не так много, но само их наличие достаточно удивительно: теперь перерождением могут заниматься все классы, как и баффом существ, и так далее. А как же классовая идентичность? Не потеряется ли она хотя бы частично, если все классы смогут делать то же самое, что и все остальные?

Заключение

Hearthstone не стоит на месте, игра развивается с каждым дополнением. В лучшую или худшую сторону – уже ваше личное решение, однако отрицать сам факт изменений никак нельзя. Какой будет новая мета Рыцарей Ледяного трона – не знает никто, но автор статьи призывает всех читающих эти строки обязательно погрузиться в грядущее дополнение с первых дней, так как самое начало меты – лучшая пора в Hearthstone для испытания своих игровых навыков, как и навыков декбилдинга.

Спасибо за ознакомление с данной статьей, хорошего вам нового дополнения!